

# MANUAL DE UNIFORMES



## UNIFORME DE GUIA MAYOR

“Un **uniforme** (del [latín](#) «uniformis») es un conjunto [estandarizado](#) de [ropa](#) usado por miembros de una organización mientras participan en la actividad de esta.

En las [religiones](#), ha sido habitual desde los comienzos de la historia el uso de uniformes para sus miembros activos.” <https://es.wikipedia.org/wiki/Uniforme>

El uniforme ha sido utilizado por muchas entidades con la Intensión de pertenencia, representacion, solidaridad e uniformidad sin diferencia alguna. El uniforme de los Guías Mayores tiene como el solo proposito de representar el ideal de Cristo en uniformidad, limpieza y pertenencia. El uniforme debe ser vestido con humildad y entusiasmo, tomando en cuenta que representa a los Jovenes Adventistas a nivel local, Conferencia y mundial.

El club de Guías Mayores tienen dos uniformes oficiales: Clase A y Clase B. El uniforme de "Clase A" mayor conocido como uniforme de “gala”, es el uniforme oficial del Guía Mayor. El uniforme de "Clase B" o “campo” se utiliza en la mayoría de las reuniones del club, campamentos o alguna otra actividad requerida por el club o la Conferencia.

### I. Guia de Uniforme

1. El uniforme es requerido para cualquier Guia Mayor, ya sea lideres, miembros o aspirantes a Guia Mayor.
2. Debera cumplir con los requisitos y estandares establecidos por la Conferencia de Arkansas-Louisiana. Solamente los parches autorizados por dicha institucion seran utilizados como parte del uniforme. Los parches son propiedad de la Conferencia a la que se esta representando.
3. El uniforme debera estar siempre limpio, planchado y con las insignias bien colocadas.
4. Nuevos miembros deberan obtener su uniforme durante los primeros 6 meses de ser inscrito en el club.
5. El uniforme No puede ser portado en actividades fuera del club o sin el consentimiento del mismo.
6. Si el Guía Mayor aspirante o miembro decide no formar parte del club o de la iglesia Adventista del Séptimo Día debera devolver las insignias oficiales, y panoleta al director del club de la iglesia.

## II. Cuando usar el Uniforme

El uniforme debe utilizarse en:

1. Actividades especiales aprobadas por los líderes de la Conferencia, Director y Director asociado.
2. En eventos públicos tales como: mensajeros, ujieres, guardia de honor, abanderados, etc.
3. En ocasiones requeridas por el director de Guías Mayores.
4. En actividad misioneras o servicio comunitario: recolección, distribución de cestas de comida, flores, literatura, etc.

## III. Cuando NO usar el Uniforme

- a. No debe ser usado por los que no son miembros del club
- b. No debe ser usado por personas no inscritas en la Conferencia.
- c. No debe ser usado por miembros que estan involucrados en la venta o la solicitud para el beneficio personal o para fines comerciales o políticos.
- d. No debe ser usado fuera de las actividades del club de Guías Mayores no autorizadas o cualquier otro momento o lugar donde portar el uniforme rebaja la organización de los Adventistas del Septimo Dia ya que creara una mala impresión, baja la dignidad, la autoestima, resultando inadecuado y común.

## IV. UNIFORME CLASE A

### Nuevos Miembros

Nuevos miembros a Guías Mayores tendrán hasta 6 meses para obtener el uniforme. Entretanto, el Atari recomendado será pantalones/faldas negras y camisas de vestir de botones al frente de color blanco. La pantalones de vestir o las faldas de las mujeres debe cumplir con los requisitos y normas de la iglesia. El estilo de cada prenda deberán ser lo más parecidos posible. Deberán portar cinturón negro, corbata negra (para los hombres), calcetines negros o medias color piel y zapatos que se ajusten a los requisitos del uniforme. **No** se debe portar la camisa caqui y pantalones/faldas verdes sin que todas las insignias estén en su lugar respectivamente.



La manga puede ser corta o larga (uniformidad dentro del club). Debe incluir dos bolsillos de tapa frontal y divisa en los hombros. Si se lleva una camisa bajo el uniforme, debe ser una camisa blanca sin diseño alguno.

<https://www.adventsource.org/store/>



### Corbata Hombres

Corbata de color negro sin diseño o logo



### Mujeres

Corbata tipo moño de color negro sin diseño o logo.

# GUIAS MAYORES ARKLA CONFERENCE

## Pantalón / Falda



### Hombres

Pantalones de traje de color verde oscuro militar #489. El diseño y corte del pantalón debe de ser uniforme dentro del club.



### Saco / Blazer Hombres

Saco tipo del ejército color verde oscuro militar #489.

### Botones

<https://www.pathfindershirts.com/store>

## Mujeres

Pantalones de traje o falda de color verde oscuro militar #489

La falda debe estar debajo o a la altura de la rodilla y debe ser de corte militar clase A. La falda debe usarse en todos los eventos de la iglesia realizados dentro del edificio de la iglesia o Santuario. Se recomiendan pantalones al momento de acampar, pero es opcional (las faldas son permitidas).

**Blazer** tipo del ejército color verde oscuro militar #489. Botones para Guías Mayores.

Los GM vestidos pueden usar la chaqueta/blazer como una opción. Guías Mayores no vestidos **no pueden** usar la chaqueta/blazer.



**Todo el personal de la Conferencia**, incluyendo directores, coordinadores y otros miembros del Concilio, debe llevar una chaqueta/blazer.



### Botones:

<https://www.pathfindershirts.com/store>

# GUIAS MAYORES ARKLA CONFERENCE

**Calcetines Hombres:** Calcetines de vestir color negro sin ningún diseño.



**Mujeres:** Medias de color de la piel cuando use la falda. Calcetines de vestir color negro sin ningún diseño si usa pantalón.



## Hombres

Zapatos de vestir de color negro pulido sin diseño.



**Mujeres:** Zapatos de vestir de color negro pulido sin dedo abierto, El tacón no debe de exceder más de una pulgada de altura.



**Cinturón:** Debe ser negro con una hebilla simple (sin diseño). **Nota:** En este momento no tenemos una hebilla oficial. No use una hebilla de Guías Mayores.



# GUIAS MAYORES ARKLA CONFERENCE

## Sombrero

Concilio de la Conferencia ArkLa:  
Sombrero Vaquero color beige (tan)  
– No usar el sombrero Vaquero en  
Eventos de la Iglesia.



## Boina

Directores y miembros: se requiere el uso de  
la boina negra con el emblema de ArkLa Guía  
Mayor. Puede ser usada en la cabeza, o bajo  
la solapa en el hombro izquierdo



**Pañoleta de Guía Mayor – Investido:** Pañoleta de color amarillo con el emblema de Guía Mayor en la parte posterior. Usar el tubo de Guia Mayor.

El Guía Mayor Investido que ha completado **todas** las clases de Conquistadores (Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía) usará la pañoleta con la cinta con los colores de las clases de Conquistadores. Si no tienes las clases completas (6 clases) NO podra usar esta panoleta. Usar el tubo de Guia Mayor.



**Pañoleta de Conquistadores – Guía Mayor No Investido:** Pañoleta de color amarillo con el emblema de Conquistadores en la parte posterior. Usar el tubo de Conquistadores.



# GUIAS MAYORES ARKLA CONFERENCE

**Cordones del hombro:** Identifica la función del que los porta. Son portados en el hombro izquierdo. Estos cordones son seleccionados por conferencias locales, uniones o divisiones y deben ser dentro de la normas de la organización. Tiene que concordar con el titulo de posicion de la manga.



Dorado	Directores y personal de la Conferencia
Verde y Dorado	Coordinadores de Área
Verde	Coordinadores Asociados de Área
Marron	Capellanes
Blanco	Maestro,de Marchas (Drill Masters)
Gris	Personal médico (aquellos que son certificados y/o profesionales)
Púrpura	Secretaria del concilio

Club Local: Cordones sencillos

Dorado	Director
Azul Celeste	Sub-Director
Marron	Capellan
Blanco	Maestro de Marchas
Purpura	Secretaria

## Banda de Honores

La Banda se utiliza para coloccionar los parches de las especialidadeses obtenidos durante el curso. El color es el mismo al uniforme. Verde oscuro militar #489. La banda cruza el hombro derecho hacia la cadera derecha. Puede ser colocada arriba o abajo de la divisa, depende del director. Ningun Artículo comercializado debe incluirse en la banda. La banda No puede ser usada con el saco/blazer.





## V. UNIFORME CLASE B

### Nuevos Miembros

Nuevos miembros a Guías Mayores tendrán hasta 6 meses para obtener el uniforme. Mientras tanto podrán usar pantalones de mezclilla “Jeans” y camiseta blanca o del club.

### Camiseta

La Camiseta del Club puede ser de manga corta o larga (ser uniforme dentro del club).  
Nota: Si se desea llevar una camiseta debajo de la camiseta del Club / Área / Conferencia, debe ser de color blanca sin diseño alguno.

\* Todos los miembros del Concilio deben usar solamente la asignada por la Conferencia. Durante los eventos del Área, deben de usarse la camiseta del Área.

### Pantalones estilo Cargo

Todos los miembros y los miembros del concilio - pantalones Cargo de color negro. Los pantalones negros pueden adquirirse en cualquier tienda, pero se recomienda que todos los miembros del club los obtengan del mismo lugar para tener uniformidad.



**Chamarra o chaqueta (opcional)** Todos los miembros y los miembros del concilio - chaqueta cargo de color negro. (Sea uniforme dentro del grupo). Ningún otro tipo/color de chaqueta será aceptable.  
Opcion: <https://www.amazon.com/TACVASEN-Military-Cotton-Jacket>

# GUIAS MAYORES ARKLA CONFERENCE

## Gorras

Miembros del concilio - **obligatorio**: Gorra militar negra con emblema de Guía Mayor al participar en eventos de la Conferencia. Durante los eventos del área, usar la gorra militar del área.

Miembros - **opcional**: boina, sombrero estilo Safari o gorra estilo militar (ver la foto). Cada sombrero debe incluir el emblema de Guía Mayor oficial autorizado por la ArkLa Conferencia. Todos los sombreros deben ser uniformes dentro del grupo y no se permitirá ningún otro tipo en la cabeza.



Black Boina



Kaki Sombrero Safari



Black Gorra militar



## Botas

Todos los miembros y los miembros del concilio - botas negras con cordones. Las Botas pueden adquirirse en cualquier tienda.



## Cinturón

Guías Mayores investidos deberán usar el cinturón de tela con la hebilla de GM. (Adventsource).

Guías Mayores no- investidos pueden usar el cinturón de tela con la hebilla de sin figura.



## VI. CLASIFICACIÓN DE LAS INSIGNIAS

La insignias se divide en tres categorías:

1. Identificación: Emblemas que representan la organización a la que pertenece el club.
2. Reconocimiento/premio: Emblemas que indica la clase, posición o logros especiales obtenidos en servicio o conducta.
3. Rango: Emblemas que indica la posición o rango dentro del Club, Área o Conferencia.

### 1. Insignias de identificación

#### Emblema de Guía Mayor

Este símbolo representa al Club de Guías Mayores. El emblema de Guía Mayor de 3 pulgadas se lleva en el uniforme en la manga derecha.



#### Nombre del Club

El arco con el Nombre del Club es usado para identificar el nombre del club al cual el Guía Mayor pertenece.



#### Emblema Mundial

Este símbolo en forma de ovalo contiene el logotipo del Guía Mayor. Representa a la Organización Mundial de clubes de Guía Mayor de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.



#### Etiqueta con el Nombre

Se usa para identificar el Guía Mayor y su título o posición.



**Broche del Ministerio Juvenil:** ArkLa estará trabajando este año para tener el broche de la conferencia. El broche de Ministerio Juvenil es para mostrar a que Conferencia pertenece.

## 2. Insignias de Reconocimiento

**Estrella de Guía Mayor:** Esta insignia se otorga al Guía Mayor investido. Estrella sin los galones: Investido de la clase de GM



La estrella con galones: Completo todas las clases de Conquistadores.



Si completo la clase de Guía Mayor y solo unas clases de Conquistadores, deberá usar la estrella y los galones individuales solo de las clases que completo. El orden de arriba abajo es Guía Mayor, Guía, Viajero, Orientador, Explorador, Compañero y Amigo.

### Nombre de la Clase:

Esta identifica la clase completada. Use el nombre de la clase más alta que se ha investido.



### Broches de clase de Conquistadores:

Solo las personas que terminaron y se invistieron de esa clase podran portar el pin y el galon respectivo



### Galones de Conquistadores:

Los galones son insignias de reconocimiento por las clases de Conquistadores que han sido completadas. Cada galón debe estar acompañado con el botón correspondiente.



# GUIAS MAYORES ARKLA CONFERENCE

**Barra de la Clases Avanzadas de Conquistador:** La barra de clase avanzada no es necesaria, y se otorga solamente a los que terminaron todos los requisitos. el candidato debe usar solamente las barras de las clases que complete. Cada barra debe estar acompañada del broche, y galón correspondiente.



## Barra de Buena Conducta:

Reconoce los logros individuales durante un período de un año de tiempo. La barra de buena conducta debe otorgar sólo a aquellos que han alcanzado un alto nivel de excelencia, como se indica en los criterios.



## Estrella de Años de Servicio:

Se obtienen del Director de GM de la Conferencia anualmente por cada año que ha servido como oficial de su Club, Área o Conferencia. Se debe usar sólo una estrella con el número que indica los años acumulados de servicio verificable.



## Broche del Concurso Bíblico:

El broche se obtiene del Director de GM de la Conferencia cuando usted participa en el evento. Se otorgan anualmente. Sólo pueden ser usados durante un año en el que el miembro es un participante en el evento del Concurso Bíblico.



## Broche Bautismal

El broche bautismal es usado solo por los miembros bautizados.



## 3. Insignias de Rango

### Título de Posición:

Sirve para identificar el cargo dentro del Club, Área o Conferencia. El Director/Coordinador Área/Distrito, Director, Director Asociado, Instructor de Marchas, Capellán, Secretaria(o), Tesorero, Enfermero(a), Consejero, y Consejero Junior pueden usar esta barra que designa su cargo. Si tienes más de una posición, sólo debe usar la barra que indica la posición más alta que tenga.

### Estrellas de Rango:

Son usadas para cada nivel de liderazgo de la Conferencia. Estos son seleccionados por las Conferencias locales, Uniones o Divisiones. El juego de estrellas se colocan en ambos divisas en los hombros.

5 Estrellas : Directores de la Conferencia General.

4 Estrellas : Directores de la División.

3 Estrellas : Directores de Jóvenes, Directores de GM de la Conferencia.

2 Estrellas : Coordinadores, Coord. Asociados.

1 Estrella : Directores del Club



# GUIAS MAYORES ARKLA CONFERENCE

## Cruz de Capellán:

Las cruces de Capellán se usan para cada nivel de liderazgo de la Conferencia. Estos son seleccionados por las Conferencias locales, Uniones o Divisiones. Se usa una combinación de Cruces y Estrellas para denotar los rangos. Las estrellas se ponen en la divisa en los hombros y las cruces se ponen en la punta del collar de la camisa o saco, una en cada aleta.

1 set de cruces de oro y 3 estrellas para Conferencia capellán.

1 set cruces de oro y 2 estrellas de capellán de la zona.

1 set cruces de plata para el capellán del club.



## VII. COLOCACIÓN DE INSIGNIAS

Cada insignia tiene su lugar específico de acuerdo con el manual de la NAD. A continuación se describe con detalle. Debe tomar en cuenta las medidas específicas de cada insignia (centrada, alineada y con costuras mínimas (sin hilos flojos o pegamento visible)).

### 1. Arriba del Bolsillo Derecho

- **Barra de Identificación.** La Barra de Identificación se centrará directamente por encima de la tapa frontal del bolsillo derecho.



- **Barras de clases avanzadas.**

La barra (s) de la clase avanzada de Conquistador serán colocadas de manera centrada arriba de la barra de identificación de la clase más alta. Las puede agrupar en dos o tres líneas horizontales en orden ascendente. (Tome como referencia la imagen con todos los botones y barras). No debe haber espacio entre barra y barra. En el caso de no haber completado una clase avanzada, debe omitirse, la barra que no se hayan completado debe omitirse sin dejar un espacio abierto.



- **Barra de Buena Conducta de Conquistadores.**

Esta barra de buena conducta de GM, debe ser colocada arriba de las clases avanzadas ver página 21.





# GUIAS MAYORES ARKLA CONFERENCE

## 2.Tapa Frontal en el Bolsillo Izquierdo

### Broche Bautismal:

El Broche Bautismal se coloca en el lado derecho.



**Años de Servicio:** La Estrella de años de servicio se coloca en el lateral.



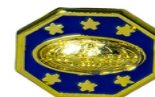
**Broche del Concurso Bíblico:** Se coloca en el lado derecho bajo el broche Bautismal.



### Broche de Guía Mayor:

Este se coloca por encima de las otras clases arriba del botón de la bolsa. El orden izquierda a derecha de los botones es: Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía.

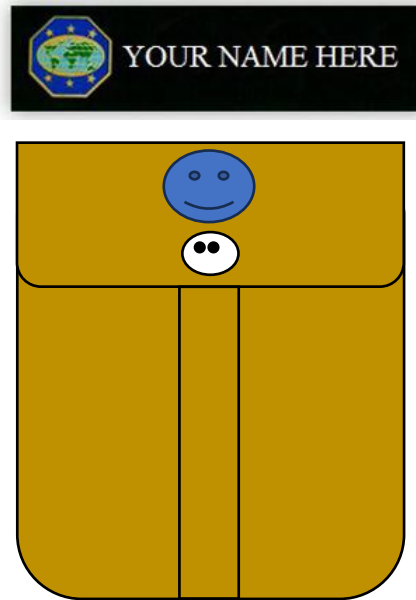
Los botones **PLA** y **PIA** son colocados a la derecha e izquierda del broche de Guía Mayor.



## 3.Arriba del Bolsillo Derecho

- **Barra de Identificación:**

La Barra de Identificación se coloca encima de la tapa frontal del bolsillo. Si se usa banda de honor: la barra se colocará en la banda; al mismo nivel del bolsillo derecho.



## 4.Tapa Frontal en el Bolsillo Derecho

- **Broche de Ministerio Juvenil**

El Broche del Ministerio Juvenil se centrará sobre el botón de la camisa/blusa. Hasta el momento no tenemos broche. Estamos trabajando en ello.

# GUIAS MAYORES ARKLA CONFERENCE

## 5.Manga Derecha:

**Nombre del Club:** Colocarse a  $\frac{3}{4}$  pulgadas por debajo de la costura del hombro.



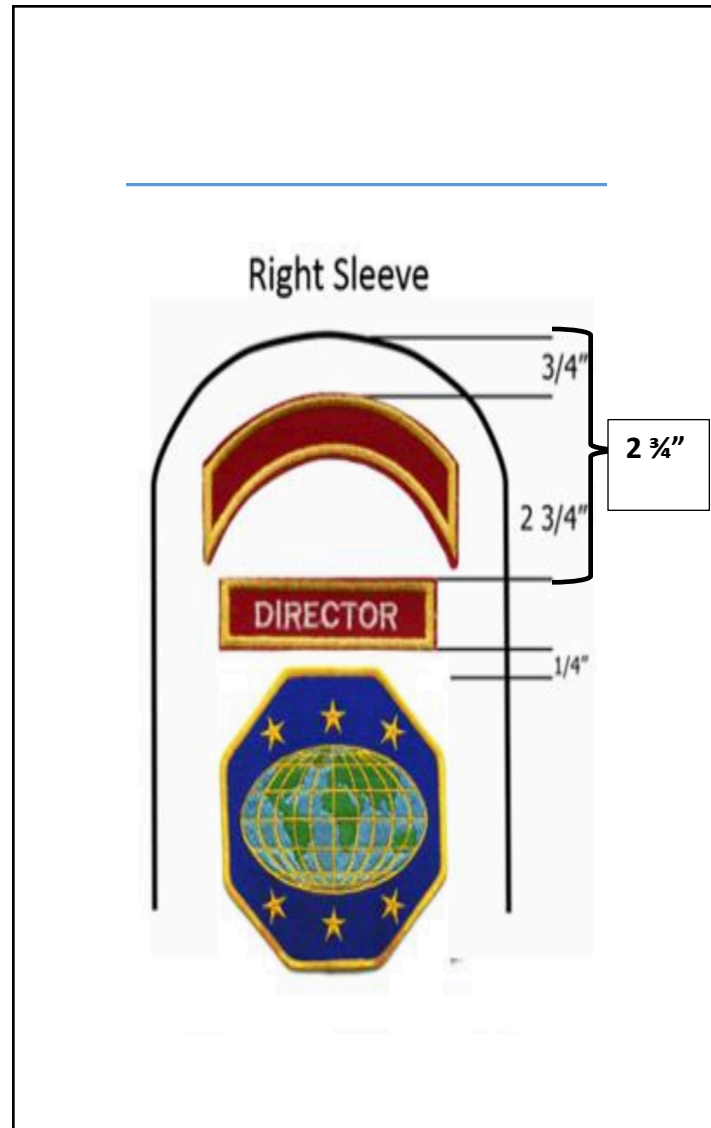
### Título de Posición:

Colocarse debajo del Nombre del Club a  $2 \frac{3}{4}$  pulgadas por debajo de la costura del hombro de servicio verificable.



### Emblema de Guía Mayor:

El emblema de Guía Mayor se centra a  $\frac{1}{4}$  de pulgada debajo del Título de Posición. Si no tiene título de Posición seguirá al Nombre del Club manteniendo la distancia como si tuviera un de Posición del título.



# GUIAS MAYORES ARKLA CONFERENCE

## 6. Manga Izquierda:

### Insignia de la Conferencia:

Se coloca  $\frac{3}{4}$  pulgada por debajo de la costura del hombro.



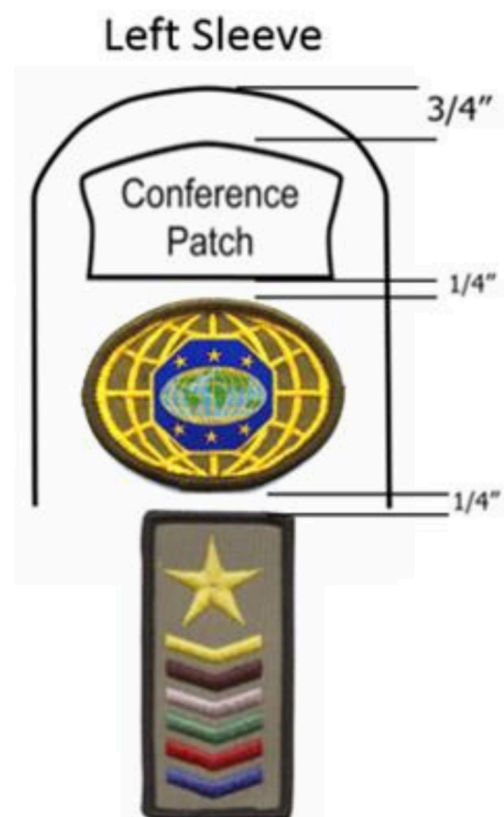
### Emblema Mundial del Guía Mayor:

Se coloca a  $\frac{1}{4}$  pulgada por debajo de la Insignia de la Conferencia.



### Estrella de Guía Mayor:

Se coloca  $\frac{1}{4}$  pulgada por debajo del Emblema Mundial del Guía Mayor.



## 7.PANOLETA Y BOTONES DE CAPACITACIONES.



## Front Shirt

